

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 11-216267

(43)Date of publication of application : 10.08.1999

(51)Int.CI. A63F 9/22

(21)Application number : 10-328571 (71)Applicant : CASIO COMPUT CO LTD

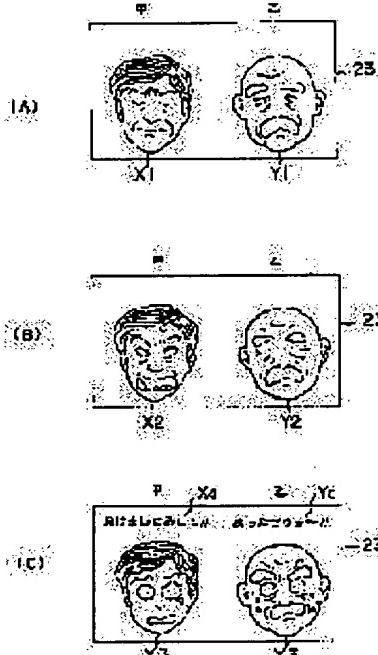
(22)Date of filing : 18.11.1998 (72)Inventor : MURATA YOSHIYUKI  
ARIIZUMI MASAHIKO

## (54) ELECTRONIC GAME DEVICE

### (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To objectively grasp the situation and the degree of a victory or defeat result in a battle by displaying the montage image of a battle opponent or a message.

**SOLUTION:** Respective parts patterns corresponding to the respective kinds of montage data of X and Y, which are previously stored in battle montage RAM, are read from basic parts pattern ROM and displayed in a display part 23 (in a figure A). Points which are previously set at every parts pattern for constituting the respective montage images are read from battle point ROM and summed-up so that the victory or defeat of X and Y are judged by comparing the largeness of the summed-up points. In accordance with the judgement result, a pleasant expression with a victory message and a sad expression with a defeat message are respectively read from expression parts pattern ROM and battle message ROM and displayed in the display part 23 concerning the montage image at a winner side and that at a loser side (in the figure C).



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 28.12.1999

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 3144403

[Date of registration] 05.01.2001

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's

[decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平11-216267 ✓

(43)公開日 平成11年(1999)8月10日

(51) Int.Cl.<sup>®</sup>

A 63 F 9/22

識別記号

F I

A 63 F 9/22

A

J

審査請求 未請求 請求項の数5 O.L (全26頁)

(21)出願番号 特願平10-328571  
(62)分割の表示 特願平10-66678の分割  
(22)出願日 平成4年(1992)12月28日

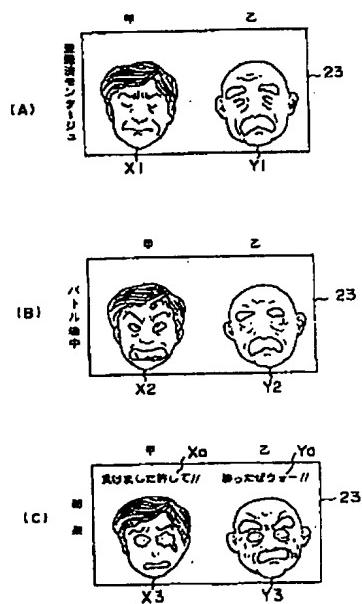
(71)出願人 000001443  
カシオ計算機株式会社  
東京都渋谷区本町1丁目6番2号  
(72)発明者 村田 嘉行  
東京都羽村市栄町3丁目2番1号 カシオ  
計算機株式会社羽村技術センター内  
(72)発明者 有泉 雅仁  
東京都羽村市栄町3丁目2番1号 カシオ  
計算機株式会社羽村技術センター内  
(74)代理人 弁理士 鈴江 武彦 (外5名)

(54)【発明の名称】電子ゲーム装置

(57)【要約】

【課題】この発明は、電子ゲーム装置において、バトルの勝敗結果の状況、程度を、バトル対戦者のモンタージュ画像の表示やメッセージ表示にて客観的に把握可能とすることを目的とする。

【解決手段】バトル用モンタージュRAMに予め記憶させた甲および乙それぞれのモンタージュデータに対応する各パーツパターンを基本パーツパターンROMから読み出し表示部23に表示させる(図17(A))。各モンタージュ画像を構成するパーツパターン毎に予め設定された点数をバトル点数ROMから読み出して合計し、該合計点数の大小比較により甲および乙の勝敗を判定する。この判定結果に応じて、勝者側のモンタージュ画像は喜びの表情と勝のメッセージを、敗者側のモンタージュ画像は悲しみの表情と負のメッセージを、それぞれ表情パーツパターンROM及びバトルメッセージROMから読み出して表示部23に表示させる(図17(C))。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数の部分画像を組み合わせて形成された第1の物体画像が複数記憶されている第1の記憶手段と、この第1の記憶手段に記憶されている複数の第1の物体画像を表示する第1の表示手段と、前記第1の記憶手段に記憶されている複数の第1の物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データが記憶されている第2の記憶手段と、この第2の記憶手段に記憶されている複数の指定データに基づいて、前記第1の記憶手段に記憶されている第1の各物体画像同士の勝敗を決定する決定手段と、この決定手段による決定の結果に応じて、前記第1の表示手段に表示されている第1の物体画像それぞれの少なくとも一部を変更し、この変更された第2の物体画像を表示する第2の表示手段と、を具備したことを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項2】 複数の部分画像指定データと当該複数の部分画像指定データそれぞれにより指定される部分画像とが対応づけて記憶されている第1の記憶手段と、外部から送られてくる複数の部分画像指定データを受信する受信手段と、この受信手段により受信された複数の部分画像指定データにそれぞれ対応する部分画像を前記第1の記憶手段から読み出して、この読み出された各部分画像を組み合わせて第1の物体画像を形成する第1の物体画像形成手段と、複数の部分画像を組み合わせて第2の物体画像を形成する第2の物体画像形成手段と、この第2の物体画像形成手段により形成された第2の物体画像と前記第1の物体画像形成手段により形成された第1の物体画像との間の勝敗を決定する決定手段と、この決定手段により決定された勝敗結果に応じて、前記第1の表示手段に表示されている第1の各物体画像それぞれの少なくとも一部を変更し、この変更された第3の各物体画像を表示する第2の表示手段と、を具備したことを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項3】 複数の部分画像指定データと当該複数の部分画像指定データそれぞれにより指定される部分画像とが対応づけて記憶されている第1の記憶手段と、外部から送られてくる2組の複数の部分画像指定データを受信する受信手段と、この受信手段により受信された2組の複数の部分画像指定データにそれぞれ対応する部分画像を前記第1の記憶手段から読み出して、この読み出された各部分画像を組み合わせて2つの第1の物体画像を形成する第1の物体画像形成手段と、この第1の物体画像形成手段により形成された2つの第2の物体画像を表示する第1の表示手段と、この第1の表示手段に表示された2つの第2の物体画像

## 同士の勝敗を決定する決定手段と、

この決定手段により決定された勝敗結果に応じて、前記第1の表示手段に表示されている2つの第1の各物体画像それぞれの少なくとも一部を変更し、この変更された第3の各物体画像を表示する第2の表示手段と、を具備したことを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項4】 請求項1～3のいずれかに記載の電子ゲーム装置において、

前記第1の表示手段に第1の物体画像を表示する時間と前記第2の表示手段に第1の物体画像を表示する時間との間の時間内に、前記第1および第2の物体画像とそれ異なる第3の物体画像を表示する第3の表示手段を更にを具備したことを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項5】 複数の部分画像を組み合わせて形成された物体画像が複数記憶されている第1の記憶手段と、この第1の記憶手段に記憶されている複数の物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データが記憶されている第2の記憶手段と、

この第2の記憶手段に記憶されている複数の指定データに基づいて、前記第1の記憶手段に記憶されている各物体画像同士の勝敗を決定する決定手段と、この決定手段による決定の結果を表示する結果表示手段と、を具備したことを特徴とする電子ゲーム装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】 この発明は、複数の人物、動物等の生命体等の物体画像間で、バトルゲーム等を行なう際に利用される電子ゲーム装置に関する。

## 【0002】

【従来の技術】 従来、電子機器を利用した対戦型バトル装置としては、例えばバーコードバトル装置が知られている。

【0003】 このバーコードバトル装置は、例えば2人の人物がそれぞれ任意のバーコードを入力すると、この2つのバーコードが数値データに変換され、その数値の大きい方がパワーが高いとして勝者判定されるもので、この場合、バトル結果の勝敗は入力された2つのバーコードに対応する数値データの比較により判定され、また、その勝敗の表示は数値表示等により行なわれる。

## 【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、このような従来のバーコードバトル装置では、2つの人力されたバーコードに対応する数値データを単に比較してその勝敗結果を何れも数値表示やグラフ表示により行なわれるだけなので、勝敗の差に応じた状況や程度を正確かつ客観的に把握し難く、またゲーム性に乏しく面白みに欠ける問題点がある。

【0005】 この発明は上記課題に鑑みなされたものである。

## 【0006】 したがって、この発明は、勝敗の対象とな

る複数の物体画像の外観形態でそれらの勝敗を把握することができる電子ゲーム装置を提供することを目的とする。

【0007】また、この発明は、使用者により作成された物体画像同士を戦わせてその勝敗を表示することが可能な電子ゲーム装置を提供することを目的とする。

#### 【0008】

【課題を解決するための手段】すなわち、請求項1に記載の発明は、複数の部分画像を組み合わせて形成された第1の物体画像が複数記憶されている第1の記憶手段と、この第1の記憶手段に記憶されている複数の第1の物体画像を表示する第1の表示手段と、前記第1の記憶手段に記憶されている複数の第1の物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データが記憶されている第2の記憶手段と、この第2の記憶手段に記憶されている複数の指定データに基づいて、前記第1の記憶手段に記憶されている第1の各物体画像同士の勝敗を決定する決定手段と、この決定手段による決定の結果に応じて、前記第1の表示手段に表示されている第1の物体画像それぞれの少なくとも一部を変更し、この変更された第2の物体画像を表示する第2の表示手段とを具備している。

【0009】また、請求項5に記載の発明は、複数の部分画像を組み合わせて形成された物体画像が複数記憶されている第1の記憶手段と、この第1の記憶手段に記憶されている複数の物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データが記憶されている第2の記憶手段と、この第2の記憶手段に記憶されている複数の指定データに基づいて、前記第1の記憶手段に記憶されている各物体画像同士の勝敗を決定する決定手段と、この決定手段による決定の結果を表示する結果表示手段とを具備している。

【0010】請求項1記載の発明によれば、複数の部分画像を組み合わせて形成された第1の複数の第1の物体画像を表示しておき、この第1の各物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データに基づいて、前記表示されている第1の各物体画像同士の勝敗を決定し、この決定の結果に応じて、前記表示されている第1の物体画像それぞれの少なくとも一部を変更し、この変更された第2の物体画像を表示するようにしている。

【0011】また、請求項5に記載の発明によれば、複数の部分画像を組み合わせて形成された物体画像を複数記憶しておくとともに、この記憶されている複数の物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データを記憶させておき、この記憶されている複数の指定データに基づいて、同じく記憶されている各物体画像同士の勝敗を決定し、この決定の結果を表示するようになっている。

#### 【0012】

【発明の実施の形態】以下、図面によりこの発明の一実施の形態について説明する。

【0013】図1はこの発明の電子ゲーム装置をモンタージュバトルゲーム機として搭載した電子手帳の外観構成を示す図である。

【0014】電子手帳本体11は、使用者により携帯される電子機器であり、左右に開く手帳式の筐体を有しており、左操作面12aには、電源のオン、オフを行なう「ON」キー13a、「OFF」キー13bの他、モ

10 ナタージュ作成モードを設定する際に操作される「モナタージュ作成」キー14、モナタージュ作成に際し対象人物「甲」あるいは「乙」を指定する「甲」キー15a、

「乙」キー15b、モナタージュ画像の作成に際し予め記憶された各部分画像である各パーソバターンの基本的な組合せからなる複数の基本型のモナタージュ画像のなかから一つを選択するための基本モナタージュ選択キー「△、▽」16a、16b、モナタージュ作成に際し変更対象となるパーツを指定するためのパーツ指定キー

20 「↑、↓」17a、17b、上記変更対象として指定された被変更パーツのパーツバターンを選択するためのバターン選択キー「←、→」18a、18b、作成されたモナタージュバターンを保存する際に操作される「登録」キー19、モナタージュ作成に際してはバトル用モ

ンタージュ画像としての保存先指定を行なうのに操作され、また、バトルゲームモードを設定する際に操作される「バトル」キー20、モナタージュ作成に際しては相性占い用モナタージュ画像としての保存先指定を行なうのに操作され、また、相性占いゲームモードを設定する際に操作される「相性占い」キー21、そして、「スタート」キー22が設けられる。

【0015】また、上記電子手帳本体11の左操作面12aには、液晶ドットマトリクス表示部23が設けられる。

【0016】この液晶ドットマトリクス表示部23には、「甲」側のモナタージュ表示エリア、及び「乙」側のモナタージュ画像表示エリアが備えられる。

【0017】一方、上記電子手帳本体11の右操作面12bには、数値入力を行なう際に操作されるテンキー「0~9」24、演算子キー「+、-、×、÷、=」2

40 5、そして、各種データ入力用のアルファベットキー「A~Z」26が設けられる。

【0018】図2は上記モナタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の電子回路の構成を示すブロック図である。

【0019】このモナタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の電子回路は、CPU(中央処理装置)31を備えている。

【0020】上記CPU31は、前記電子手帳本体11の左右操作面12a、12bに設けられた入力部32から供給されるキー操作信号に基づき、予め記憶されたブ

ログラムに従って回路各部の動作制御を行なうもので、CPU31には、上記入力部32の他、基本パーツパターンROM33、バトル点数ROM34、相性点数ROM35、表情パターンROM36、バトルメッセージROM37、相性メッセージROM38、バトル用モンタージュRAM39、相性占い用モンタージュRAM40、合成RAM41、及び表示駆動回路42を介して前記液晶ドットマトリクス表示部23が接続される。

【0021】図3は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の基本パーツパターンROM33における基本パーツパターンの格納状態を示す図であり、同図(A)は顔モンタージュ用の基本パーツパターンの格納状態を示し、同図(B)は全身モンタージュ用の基本パーツパターンの格納状態を示す。

【0022】上記顔モンタージュ用の基本パーツパターンROM33(図3(A)参照)は、人間、動物、宇宙人等の生命体の顔を構成する各部が輪郭、髪型、目、鼻、口のパーツ(部位)に分けられ、各パーツ毎に20種類のパーツパターンが所定の記憶エリア33a(No, 1~No, 20)に番号付けられて記憶されている。

【0023】また、上記全身モンタージュ用の基本パーツパターンROM33(図3(B)参照)は、全身を構成する各部が顔、胴体、両手、両足のパーツ(部位)に分けられ、各パーツ毎に20種類のパーツパターンが所定の記憶エリア33b(No, 1~No, 20)に番号付けられて記憶されている。

【0024】この場合、上記基本パーツパターンROM33における顔モンタージュ用基本パーツパターンNo, 1~No, 20のそれれにおいて、その各パーツ(輪郭、髪型、目、鼻、口)のパターンを組合せることで、予め定められた20種類の基本顔モンタージュが得られることになる。

【0025】また、上記基本パーツパターンROM33における全身モンタージュ用基本パーツパターンNo, 1~No, 20のそれれにおいて、その各パーツ(顔、胴体、両手、両足)のパターンを組合せることで、予め定められた20種類の基本全身モンタージュが得られることになる。

【0026】図4は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトル点数ROM34におけるバトル点数の格納状態を示す図であり、同図(A)は顔モンタージュ用のバトル点数の格納状態を示し、同図(B)は全身モンタージュ用のバトル点数の格納状態を示す。

【0027】上記顔モンタージュ用のバトル点数ROM34(図4(A)参照)は、前記基本パーツパターンROM33における顔モンタージュ用の基本パーツパターン(輪郭、髪型、鼻、目、口×No, 1~No, 20)のそれれに対応して予め定められた0~9までのバトル点数が割当てられて各エリア34aに記憶されてい

る。

【0028】また、上記全身モンタージュ用のバトル点数ROM34(図4(B)参照)としては、前記基本パーツパターンROM33における全身モンタージュ用の基本パーツパターン(顔、胴体、両手、両足×No, 1~No, 20)のそれれに対応して予め定められた0~9までのバトル点数が割当てられて各エリア34bに記憶される。

【0029】図5は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性点数ROM35における相性点数の格納状態を示す図であり、同図(A)は顔モンタージュ用の相性点数の格納状態を示し、同図(B)は全身モンタージュ用の相性点数の格納状態を示す。

【0030】上記顔モンタージュ用の相性点数ROM35(図5(A)参照)は、前記基本パーツパターンROM33における顔モンタージュ用の基本パーツパターン(輪郭、髪型、鼻、目、口×No, 1~No, 20)のそれれに対応して予め定められた0~9までの相性点数が割当てられて各エリア35aに記憶される。

【0031】また、上記全身モンタージュ用の相性点数ROM35(図5(B)参照)としては、前記基本パーツパターンROM33における全身モンタージュ用の基本パーツパターン(顔、胴体、両手、両足×No, 1~No, 20)のそれれに対応して予め定められた0~9までの相性点数が割当てられて各エリア35bに記憶される。

【0032】図6は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の表情パターンROM36における顔表情パターンの格納状態を示す図であり、同図(A)はバトル対戦中における第1段階表示用パターンの格納状態を示し、同図(B)はバトル対戦中における第2段階表示用パターンの格納状態を示し、同図(C)はバトル対戦勝結果表示用パターンの格納状態を示す。

【0033】上記各バトル段階における表示用パターンは、前記基本パーツパターンROM33における目及び口の基本パーツパターンのそれれに対応する顔表情変化用のパターンとして各エリア36a~36cに記憶されるもので、例えばバトルゲームモードにおいて、前記顔モンタージュ用基本パーツパターン(図3(A)参照)における各部位毎のパターンの組合せにより構成表示された顔モンタージュは、バトル対戦中の第1段階及び第2段階において、それぞれ上記第1段階表示用パターン(図6(A))及び第2段階表示用パターン(図6(B))に応じてその目及び口などのパターンが順次入れ替わって表情変化され、さらに、バトル対戦終了勝段階において、上記勝結果表示用パターン(図6(C))に応じてその目及び口などのパターンが入れ替わって勝表情に変化される。

【0034】この場合、上記バトル対戦勝結果表示用パターン(図6(C))には、勝者側の顔モンタージュ画

像の背景に組合せるための勝背景パターン（その他のエリア36c-1）が備えられる。

【0035】図7は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の表情パーツパターンROM36における顔表情パターンの格納状態を示す図であり、同図(A)は相性一致結果表示用パターンの格納状態を示し、同図(B)はバトル対戦負結果・相性不一致結果表示用パターンの格納状態を示す。

【0036】上記各結果表示用パターンは、前記基本パーツパターンROM33における目及び口の基本パーツパターンのそれぞれに対応する顔表情変化用のパーツパターンとして各エリア36d, 36eに記憶されるもので、例えばバトルゲームモードにおいて、前記顔モンタージュ用基本パーツパターン（図3（A）参照）における各部位毎のパーツパターンの組合せにより構成表示された顔モンタージュは、バトル対戦終了負段階において、上記負結果表示用パターン（図7（B））に応じてその目及び口などのパーツパターンが入替えられて負表情に変化される。

【0037】一方、例えば相性占いゲームモードにおいて、前記顔モンタージュ用基本パーツパターン（図3（A）参照）における各部位毎のパーツパターンの組合せにより構成表示された顔モンタージュ画像は、相性占い終了一致段階において、上記相性一致結果表示用パターン（図7（A））に応じてその目及び口などのパーツパターンが入替えられて喜びの表情に変化され、また、相性占い終了不一致段階において、上記相性不一致結果表示用パターン（図7（B））に応じてその目及び口などのパーツパターンが入替えられて悲しみの表情に変化される。

【0038】この場合、上記相性一致結果表示用パターン（図7（A））には、相性が一致した顔モンタージュ画像の背景に組合せるための相性一致背景パターン（その他の各エリア36d-1）が備えられる。

【0039】また、バトル対戦負結果・相性不一致表示用パターン（図7（B））には、バトル終了時には敗者側の顔モンタージュ画像の背景、相性占い終了時には相性不一致の顔モンタージュ画像の背景に組合せるための負あるいは相性不一致背景パターン（その他の各エリア36e-1）が備えられる。

【0040】図8は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の表情パーツパターンROM36における全身表情パターンの格納状態を示す図であり、同図(A)はバトル対戦勝結果・相性一致結果表示用パターンの格納状態を示し、同図(B)はバトル対戦負結果・相性不一致結果表示用パターンの格納状態を示す。

【0041】上記各結果表示用パターンは、前記基本パーツパターンROM33における顔及び両手の基本パーツパターンのそれぞれに対応する全身表情変化用のパーツパターンとして各エリア36f, 36gに記憶される

もので、例えばバトルゲームモードにおいて、前記全身モンタージュ用基本パーツパターン（図3（B）参照）における各部位毎のパーツパターンの組合せにより構成表示された全身モンタージュ画像は、バトル対戦終了勝段階において、上記勝結果表示用パターン（図8

(A)）に応じてその顔及び両手パターンが入替えられて勝表情に変化され、また、バトル対戦終了負段階において、上記負結果表示用パターン（図8（B））に応じてその顔及び両手パターンが入替えられて負表情に変化される。

【0042】一方、例えば相性占いゲームモードにおいて、前記全身モンタージュ用基本パーツパターン（図3（B）参照）における各部位毎のパーツパターンの組合せにより構成表示された全身モンタージュ画像は、相性占い終了一致段階において、上記相性一致結果表示用パターン（図8（A））に応じてその顔及び両手パターンが入替えられて喜びの表情に変化され、また、相性占い終了不一致段階において、上記相性不一致結果表示用パターン（図8（B））に応じてその顔及び両手パターンが入替えられて悲しみの表情に変化される。

【0043】なお、上記表情パーツパターンROM36には、図示はしていないが、相性占い中における第1段階表示用パターン及び第2段階表示用パターンも予め格納される。

【0044】図9は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルメッセージROM37におけるバトル勝敗メッセージの格納状態を示す図である。

【0045】上記バトルメッセージROM37には、バトル結果の勝、負、引分けに応じて異なる勝敗メッセージが各エリア37aに記憶されるもので、例えばバトル勝者側の顔あるいは全身モンタージュ画像に組合される勝メッセージとしては「勝ったぜウォー！！」、バトル敗者側の顔あるいは全身モンタージュ画像に組合される負メッセージとしては「負けました許して！！」、また、引分けメッセージとしては「ムムム…」が予め記憶されている。

【0046】図10は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性メッセージROM38における相性メッセージの格納状態を示す図である。

【0047】上記相性メッセージROM38には、相性占いの結果に応じて異なる相性メッセージが各エリア38aに記憶されるもので、例えば相性占いの対象となる顔あるいは全身モンタージュ画像を構成する各パーツパターンに対応して前記相性点数ROM35から得られる相性点数の合計値を各モンタージュ画像間で比較し、その点差が“0～3”の場合「相性ピッタリ！」、「うれしい！」、“4～15”的場合「ますますだね！」、「仲良くなようね！」、“16～29”的場合「せんせんだめ！」、「バトルゲームで勝負だ！」として各モンタージュ画像に組合される相性メッセージが予め記憶されてい

る。

【0048】図11は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトル用モンタージュRAM39に登録されたバトル用モンタージュ画像を構成する各パーツパターン番号の格納状態を示すもので、同図(A)は甲、乙それぞれのバトル用顔モンタージュデータを示し、同図(B)は甲、乙それぞれのバトル用全身モンタージュデータを示す。

【0049】上記バトル用モンタージュRAM39の顔モンタージュデータ格納エリア11a, 11b(図11(A))には、バトル対戦用としての顔モンタージュ画像の作成に際し、甲あるいは乙としてユーザにより選択された顔モンタージュ画像を構成する各パーツ(輪郭、髪型、鼻、目、口)それぞれのパーツパターン番号が記憶されている。

【0050】つまり、例えば上記図11(A)で示す甲側の顔モンタージュデータによれば、バトル用としてユーザにより作成された甲の顔モンタージュ画像は、輪郭パターンが基本パターンROM33における顔モンタージュ用の「No, 1」、髪型パターンが同ROM33における顔用の「No, 1」、鼻パターンが同ROM33における顔用の「No, 2」、目パターンが同ROM33における顔用の「No, 1」、口パターンが同ROM33における顔用の「No, 1」の組合せにより構成されることになる。

【0051】また、上記バトル用モンタージュRAM39の全身モンタージュデータ格納エリア11A, 11B(図11(B))には、バトル対戦用としての全身モンタージュ画像の作成に際し、甲あるいは乙としてユーザにより選択された全身モンタージュ画像を構成する各パーツ(顔、胴体、両手、両足)それぞれのパーツパターン番号が記憶される。

【0052】つまり、例えば上記図11(B)で示す甲側の全身モンタージュデータによれば、バトル用としてユーザにより作成された甲の全身モンタージュ画像は、顔パターンが基本パターンROM33における全身モンタージュ用の「No, 9」、胴体パターンが同ROM33における全身用の「No, 3」、両手パターンが同ROM33における全身用の「No, 2」、両足パターンが同ROM33における全身用の「No, 1」の組合せにより構成されることになる。

【0053】ここで、上記バトル用モンタージュRAM39における各パーツそれぞれのパーツパターン番号が格納されるモンタージュデータ格納エリア11a, 11b, 11A, 11Bに対応して前記バトル点数ROM34から読み出されたバトル点数を格納するためのバトル点数格納エリア11c, 11d, 11C, 11Dが備えられ、また、甲、乙それぞれのモンタージュデータ格納エリア11a, 11b, 11A, 11Bに対しては、その個々のモンタージュ画像を構成する各パーツ毎のバトル

点数を合計した合計点数を格納するための合計点数格納エリア11e, 11f, 11E, 11Fが備えられており、このエリア11e, 11f, 11E, 11Fに格納された上記甲モンタージュ画像と乙モンタージュ画像との各バトル合計点数の大小比較により、バトルの勝敗が判断されることになる。

【0054】図12は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占い用モンタージュRAM40に登録された相性占い用モンタージュ画像を構成する各パーツパターン番号の格納状態を示すもので、同図(A)は甲、乙それぞれの相性占い用顔モンタージュデータを示し、同図(B)は甲、乙それぞれの相性占い用全身モンタージュデータを示す。

【0055】上記相性占い用モンタージュRAM40の顔モンタージュデータ(図12(A))としては、相性占い用としての顔モンタージュの作成に際し、甲あるいは乙としてユーザにより選択された顔モンタージュ画像を構成する各パーツ(輪郭、髪型、鼻、目、口)それぞれのパーツパターン番号が記憶される。

【0056】つまり、例えば上記図12(A)で示す甲側の顔モンタージュデータによれば、相性占い用としてユーザにより作成された甲の顔モンタージュ画像は、輪郭パターンが基本パターンROM33における顔モンタージュ用の「No, 4」、髪型パターンが同ROM33における顔用の「No, 4」、鼻パターンが同ROM33における顔用の「No, 3」、目パターンが同ROM33における顔用の「No, 4」、口パターンが同ROM33における顔用の「No, 4」の組合せにより構成されることになる。

【0057】また、上記相性占い用モンタージュRAM40の全身モンタージュデータ(図12(B))としては、相性占い用としての全身モンタージュ画像の作成に際し、甲あるいは乙としてユーザにより選択された全身モンタージュ画像を構成する各パーツ(顔、胴体、両手、両足)それぞれのパーツパターン番号が記憶される。

【0058】つまり、例えば上記図12(B)で示す甲側の全身モンタージュデータによれば、相性占い用としてユーザにより作成された甲の全身モンタージュ画像は、顔パターンが基本パターンROM33における全身モンタージュ用の「No, 2」、胴体パターンが同ROM33における全身用の「No, 6」、両手パターンが同ROM33における全身用の「No, 9」、両足パターンが同ROM33における全身用の「No, 5」の組合せにより構成されることになる。

【0059】ここで、上記相性占い用モンタージュRAM40における各パーツそれぞれのパーツパターン番号が格納エリア12a, 12b, 12A, 12Bに対応して前記相性点数ROM35から読み出された相性点数を格納するための相性点数格納エリア12c, 12d, 12

C, 12Dが備えられ、また、甲、乙それぞれのモンタージュデータ格納エリア12a, 12b, 12A, 12Bに対しては、その個々のモンタージュ画像を構成する各パート毎の相性点数を合計した合計点数を格納するための合計点数格納エリア12e, 12f, 12E, 12Fが備えられる。このエリア12e, 12f, 12E, 12Fに格納された上記甲モンタージュ画像と乙モンタージュ画像との各相性合計点数の点差比較により、相性の善し悪し(相性度)が判断されることになる。

【0060】上記合成RAM41は、バトルゲームモードにおいては上記バトル用モンタージュRAM39、相性占いゲームモードにおいては相性占い用モンタージュRAM40にそれぞれ記憶される甲及び乙モンタージュ画像を構成する各パート毎のパートパターン番号に対応して、上記基本パートパターンROM33から読み出された各パートパターンを合成するもので、この合成RAM41における甲、乙モンタージュ画像それぞれの各パートパターンの合成により得られた甲及び乙のモンタージュパターンは、上記表示駆動回路42を介して液晶ドットマトリクス表示部23にバトル対戦用あるいは相性占い用として隣接表示される。

【0061】次に、上記構成によるモンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の動作について説明する。

【0062】図13は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のモンタージュ作成処理を示すフローチャートである。

【0063】すなわち、入力部32における「モンタージュ作成」キー14を操作すると、CPU31がモンタージュ作成モードに設定される(ステップS1)。

【0064】このモンタージュ作成モードにおいて、バトル対戦用の甲あるいは乙モンタージュ画像を作成すべく「バトル」キー20を操作すると、そのモンタージュデータの格納先としてバトル用モンタージュRAM39が指定される(ステップS2a, S3a)。

【0065】そして、甲モンタージュ画像を作成すべく「甲」キー15aを操作すると、上記バトル用モンタージュRAM39内の甲側のモンタージュデータ格納エリア11aまたは11A(図11参照)が指定される(ステップS4a, S5a)。

【0066】すると、まず、基本パートパターンROM33において第1の基本モンタージュ画像を構成する各パートパターン「No, 1」が読み出されると共に、合成RAM41に転送されて合成され、バトル用の甲モンタージュ画像として表示部23に表示される(ステップS6, S7)。

【0067】図14は上記モンタージュゲーム機を搭載した電子手帳のモンタージュ作成処理に伴うデータ合成表示処理を示すフローチャートである。

【0068】すなわち、上記基本パートパターンROM33に対し、甲モンタージュ画像を構成すべく各パート

のパートパターン番号が指定されると、そのパートパターン番号に対応したパートパターンが基本パートパターンROM33から読み出されて合成RAM41に転送される(ステップA1～A5)。

【0069】この場合、合成RAM41では、第1の基本モンタージュ画像を構成する各パートパターンが合成されるもので、これにより、まず、各パート共に「No, 1」のパートパターンで構成された第1の基本モンタージュ画像が表示部23に表示される(ステップA6)。

【0070】ここで、入力部32における基本モンタージュ選択キー「▽」16bを操作すると、基本パートパターンROM33に対する基本モンタージュ画像を指示する各パートパターン番号が「No, 1」から「No, 2」に変更される(ステップS8, S9)。

【0071】すると、上記基本モンタージュ画像として指定された各パートのパターンを示す番号「No, 2」に応じて、基本パートパターンROM33に記憶された各パートパターン(この場合、全て「No, 2」)の読み出し及び合成RAM41に対するパターン転送合成処理が実行され、例えば顔モンタージュ画像の場合、輪郭パターンから口パターンまで全て「No, 2」に相当するパートパターンで構成された第2の基本モンタージュ画像が表示部23に表示される(ステップS7)。

【0072】すなわち、入力部32における基本モンタージュ選択キー「△, ▽」16a, 16bを操作すると、上記ステップS7～S9の処理が繰り返され、基本パートパターンROM33に予め「No, 1」～「No, 20」として記憶された20種類の基本モンタージュ画像が、順次変更合成されて表示される。

【0073】これにより、ユーザは、自分の希望する甲モンタージュ画像に近い基本モンタージュ画像を予め選択して表示部23に表示させる。

【0074】ここで、入力部32におけるパート指定キー「↑, ↓」17a, 17bを操作すると、パターン変更の対象パートが任意のパートに変更されるもので、例えば上記ステップS7～S9の処理により表示部23に予め希望の甲モンタージュ画像に近いモンタージュ画像として選択表示された基本モンタージュ画像のうち、ある特定のパートを他の異なるパートに変更したい場合には、上記パート指定キー「↑, ↓」17a, 17bを操作することで、上記変更対象パートを変更させる(ステップS10, S11)。

【0075】そして、その後バターン選択キー「←, →」18a, 18bを操作すると、上記変更対象パートとして変更指示されているところの基本パートパターンROM33内の対応するパートのなかのパートパターンが変更選択され、この変更選択されたパートパターンが該基本パートパターンROM33から読み出されて合成RAM41に転送され表示部23に入れ替え表示される(ス

ステップS12, S13→S7)。

【0076】これにより、ユーザは、表示部23に予め選択表示させた基本モンタージュ画像のうちの、希望の甲モンタージュ画像のパートのパートパターンと異なるパートパターンについてのみ他のパートパターンを選択して変更表示させる。

【0077】ここで、さらに、他のパート部分に対してパートパターン変更を行ないたい場合には、上記パート指定キー「↑, ↓」17a, 17bを操作して、変更対象パートを変更させた後、上記パターン選択キー「←, →」18a, 18bを操作して、基本パートパターンROM33に対する任意のパートエリアのパートパターン番号を変更されれば、合成表示された基本モンタージュ画像の新規のパートについて任意のパートパターンに選択的に変更され、希望の甲モンタージュ画像が作成される(ステップS10~S13→S7)。

【0078】そして、ユーザが希望する甲モンタージュ画像が得られた場合には、入力部32の「登録」キー19を操作することで、甲モンタージュ画像の合成処理が完了し、合成RAM41にて合成保持されている甲モンタージュ画像に対応する各パートパターン番号が、バトル用の甲モンタージュデータとしてバトル用モンタージュRAM39(図11参照)のモンタージュデータ格納エリア11aまたは11A内に保存登録されるようになる(ステップS14, S15)。

【0079】一方、上記甲モンタージュ画像のバトル対戦相手となる乙モンタージュ画像を作成したい場合には、同様に前記「モンタージュ作成」キー14を操作してモンタージュ作成モードを設定すると共に、「バトル」キー20及び「乙」キー15bを操作してそのモンタージュデータの格納先としてバトル用モンタージュRAM39内の乙側のモンタージュデータ格納エリア11bまたは11B(図11参照)を指定する(ステップS1, S2a, S3a, S4b, S5b)。

【0080】そして、上記同様にして、基本モンタージュ選択キー「△, ▽」16a, 16bによる基本モンタージュ選択操作、及びパート指定キー「↑, ↓」17a, 17bによる変更対象パートの指定操作、及びパターン選択キー「←, →」18a, 18bによるパートパターンの選択操作を繰返すことで、所望の乙モンタージュ画像に対応する各パートパターンが基本パートパターンROM33から読み出されて合成RAM41に転送され表示部23に表示される(ステップS6~S13)。

【0081】こうして、ユーザが希望する乙モンタージュ画像が得られた場合には、入力部32の「登録」キー19を操作することで、乙モンタージュ画像の合成処理が完了し、合成RAM41にて合成保持されている乙モンタージュ画像に対応する各パートパターン番号が、バトル用の乙モンタージュデータとしてバトル用モンタージュRAM39(図11参照)の各エリア11bまたは

11B内に保存登録されるようになる(ステップS14, S15)。

【0082】次に、図13に示すモンタージュ作成処理において、相性占い用の甲モンタージュ画像を作成したい場合には、前記「モンタージュ作成」キー14を操作してモンタージュ作成モードを設定すると共に、「相性占い」キー21及び「甲」キー15aを操作してそのモンタージュデータの格納先として相性占い用モンタージュRAM40内の甲側のモンタージュデータ格納エリア

12aまたは12A(図12参照)を指定する(ステップS1, S2b, S3b, S4c, S5c)。

【0083】そして、前記バトル用モンタージュ画像の作成時と同様にして、基本モンタージュ選択キー「△, ▽」16a, 16bによる基本モンタージュ選択操作、及びパート指定キー「↑, ↓」17a, 17bによる変更対象パートの指定操作、及びパターン選択キー「←, →」18a, 18bによるパートパターンの選択操作を繰返すことで、所望の甲モンタージュ画像に対応する各パートパターンが基本パートパターンROM33から読み出されて合成RAM41に転送され表示部23に表示される(ステップS6~S13)。

【0084】こうして、ユーザが希望する甲モンタージュ画像が得られた場合には、入力部32の「登録」キー19を操作することで、甲モンタージュ画像の合成処理が完了し、合成RAM41にて合成保持されている甲モンタージュ画像に対応する各パートパターン番号が、相性占い用の甲モンタージュデータとして相性占い用モンタージュRAM40(図12参照)のモンタージュデータ格納エリア12aまたは12A内に保存登録されるようになる(ステップS14, S15)。

【0085】一方、上記甲モンタージュ画像の相性占い相手となる乙モンタージュ画像を作成したい場合には、前記「モンタージュ作成」キー14を操作してモンタージュ作成モードを設定すると共に、「相性占い」キー21及び「乙」キー15bを操作してそのモンタージュデータの格納先として相性占い用モンタージュRAM40内の乙側のモンタージュデータ格納エリア12bまたは12B(図12参照)を指定する(ステップS1, S2b, S3b, S4d, S5d)。

【0086】そして、上記同様にして、基本モンタージュ選択キー「△, ▽」16a, 16bによる基本モンタージュ選択操作、及びパート指定キー「↑, ↓」17a, 17bによる変更対象パートの指定操作、及びパターン選択キー「←, →」18a, 18bによるパートパターンの選択操作を繰返すことで、所望の乙モンタージュ画像に対応する各パートパターンが基本パートパターンROM33から読み出されて合成RAM41に転送され表示部23に表示される(ステップS6~S13)。

【0087】こうして、ユーザが希望する乙モンタージュ画像が得られた場合には、入力部32の「登録」キー

19を操作することで、乙モンタージュ画像の合成処理が完了し、合成RAM41にて合成保持されている乙モンタージュ画像に対応する各パーツパターン番号が、相性占い用の乙モンタージュデータとして相性占い用モンタージュRAM40(図12参照)のモンタージュデータ格納エリア12bまたは12B内に保存登録されるようになる(ステップS14, S15)。

【0088】これにより、上記バトル用モンタージュRAM39には、バトル対戦用として作成された甲及び乙の顔あるいは全身モンタージュ画像を構成する各パーツパターン番号が登録されることになる(図11参照)。

【0089】また、上記相性占い用モンタージュRAM40には、相性占い用として作成された甲及び乙の顔あるいは全身モンタージュ画像を構成する各パーツパターン番号が登録されることになる(図12参照)。

【0090】図15は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルゲーム前半処理を示すフローチャートである。

【0091】図16は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルゲーム後半処理を示すフローチャートである。

【0092】ここで、バトル用モンタージュRAM39には、図11(A)で示す甲及び乙のバトル用顔モンタージュデータが、前記モンタージュ作成処理(図13, 図14)を経て予め作成登録されている。

【0093】図17は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルゲーム処理に伴う甲及び乙のモンタージュ画像の表示状態を示す図である。

【0094】すなわち、図15に示すバトルゲーム前半処理において、「バトル」キー20を操作すると、CPU31はバトルゲームモードに設定され、まず、バトル用モンタージュRAM39のモンタージュデータ格納エリア11a, 11Bに登録されている甲及び乙の顔モンタージュデータ(図11(A)参照)が読み出される(ステップB1, B2)。

【0095】すると、上記バトル用モンタージュRAM39から読み出された甲及び乙の顔モンタージュデータに対応して、甲の顔モンタージュ画像X1及び乙の顔モンタージュ画像Y1を構成する各パーツパターンが基本パターンROM33から読み出され、合成メモリ41に転送されて合成されるもので、これにより、図17(A)で示すように、バトル対戦用としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X1, Y1が表示される(ステップB3, B4)。

【0096】ここで、上記甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X1, Y1を構成する各パーツパターン毎の顔モンタージュ用バトル点数が、バトル点数ROM34のそれぞれ対応するバトル点数格納エリア34a(図4(A)参照)から読み出され、上記バトル用モンタージュRAM39における甲及び乙それぞれのパーツ毎のバ

トル点数格納エリア11c, 11dに格納される(ステップB5)。

【0097】そして、上記バトル用モンタージュRAM39の甲及び乙それぞれのバトル点数格納エリア11c, 11dに格納された各パーツ毎のバトル点数は、個々の顔モンタージュ画像X1, Y1毎に合計され、その合計点数格納エリア11e, 11fに格納される(図11(A)参照)(ステップB6)。

【0098】上記図17(A)で示したように、バトル対戦相手としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X1, Y1が表示された状態で、所定時間(例えば3秒)が経過すると、個々の顔モンタージュ画像X1, Y1における目及び口などのパーツパターン番号に対応して、第1段階途中表示用の目及び口などのパーツパターンが表情パターンROM36のパーツパターンエリア(図6(A)参照)から読み出され、合成メモリ41に転送されて目及び口などのパーツパターン部分のみ入替え合成される。これにより、図17(B)で示すように、それぞれの顔モンタージュ画像X2, Y2には対戦第1段階の表情変化が加えられ、バトル対戦中前半段階としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X2, Y2が表示される(ステップB7~B9)。

【0099】さらに、上記図17(B)で示したように、バトル対戦中前半段階としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X2, Y2が表示された状態で、所定時間(例えば3秒)が経過すると、個々の顔モンタージュ画像における目及び口のパーツパターン番号に対応して、第2段階途中表示用の目及び口などの各パーツパターンが表情パターンROM36のパーツパターンエリア36b(図6(B)参照)から読み出され、合成メモリ41に転送されて目及び口などの各パーツパターン部分のみ入替え合成される。これにより、それぞれの顔モンタージュ画像には対戦第2段階の表情変化が加えられ、バトル対戦中後半段階としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X2, Y2が表示される(ステップB10~B12)。

【0100】この後、所定時間(例えば3秒)が経過すると、前記ステップB6において、バトル用モンタージュRAM39の甲及び乙それぞれの合計点数格納エリア11e, 11f(図11(A)参照)に格納されたバトル合計点数(この場合、甲8点:乙29点)が読み出され、その大小比較により甲及び乙の勝敗が判定される(ステップB13~B15)。

【0101】ここで、例えば上記甲モンタージュ画像X2のバトル合計点数と上記乙モンタージュ画像Y2のバトル合計点数とが等しい場合には、個々の顔モンタージュ画像における目及び口のパーツパターン番号に対応して、再び基本の目及び口などのパーツパターンが基本パターンROM33から読み出されると共に、バトルメッセージROM37に予め記憶される引分けメッセー

ジ「ムムム…」が読み出される（ステップB16～B18）。

【0102】すると、上記基本バーツパターンROM3 3から読み出された甲及び乙の顔モンタージュ画像それに対応する目及び口の基本パターンは合成メモリ4 1に転送され、上記ステップB12においてバトル体戦中後半段階として表示された甲及び乙の顔モンタージュ画像に対し、その目及び口などのバーツパターン部分のみ入替えられ、上記バトルメッセージROM3 7から読み出された引分けメッセージ「ムムム…」と共に合成される（ステップB19）。

【0103】これにより、表示部23には、バトル用モンタージュRAM3 9に予め登録された甲及び乙それぞれ基本の顔モンタージュ画像が、上記引分けメッセージ「ムムム…」と共に表示される（ステップB20）。

【0104】一方、上記ステップB15において大小比較判定される甲モンタージュ画像のバトル合計点数が乙モンタージュ画像のバトル合計点数より大きい場合、つまり、甲が勝者判定、乙が敗者判定された場合には、甲の顔モンタージュ画像における目及び口のバーツパターン番号に対応して、勝結果表示用の目及び口などのバーツパターンが表情バーツパターンROM3 6（図6（C）参照）から読み出されると共に、乙の顔モンタージュ画像における目及び口のバーツパターン番号に対応して、負結果表示用の目及び口などのバーツパターン及び負背景パターンが表情バーツパターンROM3 6（図7（B）参照）から読み出される（ステップB16→B21, B22）。

【0105】また、バトルメッセージROM3 7に予め記憶された勝メッセージ「勝ったぜウォー！！」が甲側表示用として、負メッセージ「負けました許して！！」が乙側表示用として読み出される（ステップB23）。

【0106】すると、上記表情バーツパターンROM3 6から読み出された甲の顔モンタージュ画像に対応する目及び口の勝結果パターン及び乙の顔モンタージュ画像に対応する目及び口の負結果パターンは合成メモリ4 1に転送され、上記ステップB12においてバトル体戦中後半段階として表示された甲及び乙の顔モンタージュ画像に対し、その目及び口などのバーツパターン部分のみ甲側は勝結果パターン、乙側は負結果パターンとして入替えられ、上記バトルメッセージROM3 7から読み出された甲側用勝メッセージ「勝ったぜウォー！！」及び乙側用負メッセージ「負けました許して！！」と共に合成される（ステップB24）。

【0107】これにより、甲側の顔モンタージュ画像には、喜びの表情変化が加えられ、上記勝メッセージ「勝ったぜウォー！！」と共に表示され、また、乙側の顔モンタージュ画像には、悲しみの表情変化が加えられ、上記負メッセージ「負けました許して！！」と共に表示される（ステップB25）。

【0108】さらに、上記ステップB15において大小比較判定される甲モンタージュ画像のバトル合計点数より乙モンタージュ画像のバトル合計点数の方が大きい場合、つまり、甲が敗者判定、乙が勝者判定された場合には、甲の顔モンタージュ画像における目及び口のバーツパターン番号に対応して、負結果表示用の目及び口などのバーツパターン及び負背景パターンが表情バーツパターンROM3 6（図7（B）参照）から読み出されると共に、乙の顔モンタージュ画像における目及び口のバーツパターン番号に対応して、勝結果表示用の目及び口などのバーツパターンが表情バーツパターンROM3 6（図6（C）参照）から読み出される（ステップB16→B21→B26）。

【0109】また、バトルメッセージROM3 7に予め記憶された負メッセージ「負けました許して！！」が甲側表示用として、勝メッセージ「勝ったぜウォー！！」が乙側表示用として読み出される（ステップB27）。

【0110】すると、上記表情バーツパターンROM3 6から読み出された甲の顔モンタージュ画像に対応する目及び口の負結果パターン及び乙の顔モンタージュ画像に対応する目及び口の勝結果パターンは合成メモリ4 1に転送され、上記ステップB12においてバトル体戦中後半段階として表示された甲及び乙の顔モンタージュ画像に対し、その目及び口などのバーツパターン部分のみ甲側は負結果パターン、乙側は勝結果パターンとして入替えられ、上記バトルメッセージROM3 7から読み出された甲側用負メッセージ「負けました許して！！」及び乙側用勝メッセージ「勝ったぜウォー！！」と共に合成される（ステップB28）。

【0111】これにより、例えば図17（C）に示すように、甲側の顔モンタージュ画像X3には、悲しみの表情変化が加えられ、上記負メッセージX aである「負けました許して！！」と共に表示され、また、乙側の顔モンタージュ画像Y3には、喜びの表情変化が加えられ、上記勝メッセージY aである「勝ったぜウォー！！」と共に表示される（ステップB29）。

【0112】図18は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占いゲーム前半処理を示すフローチャートである。

【0113】図19は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占いゲーム後半処理を示すフローチャートである。

【0114】ここで、相性占い用モンタージュRAM4 0には、図12（A）で示す甲及び乙の相性占い用顔モンタージュデータが、前記モンタージュ作成処理（図13、図14）を経て予め作成登録されている。

【0115】図20は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占いゲーム処理に伴う甲及び乙モンタージュ画像の表示状態を示す図である。

【0116】すなわち、図18に示す相性占いゲーム前

半処理において、「相性占い」キー21を操作すると、CPU31は相性占いゲームモードに設定され、まず、相性占い用モンタージュRAM40に登録されている甲及び乙の顔モンタージュデータ(図12(A)参照)が読み出される(ステップC1,C2)。

【0117】すると、上記相性占い用モンタージュRAM40から読み出された甲及び乙の顔モンタージュデータに対応して、甲の顔モンタージュ画像及び乙の顔モンタージュ画像を構成する各パーツパターンが基本パーツパターンROM33から読み出され、合成メモリ41に転送されて合成されるもので、これにより、図20(A)で示すように、相性占い用としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X10,Y10が表示される(ステップC3,C4)。

【0118】ここで、上記甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X10,Y10を構成する各パーツパターン毎の顔モンタージュ用相性点数が、相性点数ROM35のそれぞれ対応する相性点数エリア35a(図5(A)参照)から読み出され、上記相性占い用モンタージュRAM40における甲及び乙それぞれそのパーツ毎の相性点数格納エリア12c,12dに格納される(ステップC5)。

【0119】そして、上記相性占い用モンタージュRAM40の甲及び乙それぞれの相性点数格納エリア12c,12dに格納された各パーツ毎の相性点数は、個々の顔モンタージュ画像X10,Y10毎に合計され、その合計点数格納エリア12e,12fに格納される「図12(A)参照」(ステップC6)。

【0120】上記図20(A)で示したように、相性占い相手としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X10,Y10が表示された状態で、所定時間(例えば3秒)が経過すると、個々の顔モンタージュ画像X10,Y10における目及び口などのパーツパターン番号に対応して、相性占い用としての第1段階途中表示用の目及び口などのパーツパターンが表情パーツパターンROM36から読み出され、合成メモリ41に転送されて目及び口などのパーツパターン部分のみ入替え合成される。これにより、例えば図20(B)で示すように、それぞれの顔モンタージュ画像には占い第1段階の表情変化が加えられ、占い中前半段階としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X11,Y11が表示される(ステップC7～C9)。

【0121】さらに、上記図20(B)で示したように、占い中前半段階としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X11,Y11が表示された状態で、所定時間(例えば3秒)が経過すると、個々の顔モンタージュ画像X11,Y11における目及び口などのパーツパターン番号に対応して、相性占い用としての第2段階途中表示用の目及び口などのパーツパターンが表情パーツパターンROM36から読み出され、合成メモリ41に転

送されて目及び口などのパーツパターン部分のみ入替え合成される。これにより、それぞれの顔モンタージュ画像には占い第2段階の表情変化が加えられ、占い中後半段階としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像が表示される(ステップC10～C12)。

【0122】この後、所定時間(例えば3秒)が経過すると、前記ステップC6において、相性占い用モンタージュRAM40の甲及び乙それぞれの合計点数格納エリア12e,12f(図12(A)参照)に格納された相性合計点数(この場合、甲25点：乙21点)が読み出され、その点差比較により甲及び乙の相性度が判定される(ステップC13～C15)。

【0123】ここで、例えば上記甲モンタージュ画像の相性合計点数と上記乙モンタージュ画像の相性合計点数との点差が“0～3”点以内である場合、つまり、甲と乙との相性度が高い場合には、甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像における目及び口のパーツパターン番号に対応して、相性一致結果表示用の目及び口などのパーツパターン及び相性一致背景パターンが表情パーツパターンROM36の各エリア36d(図7(A)参照)から読み出される(ステップC16,C17)。

【0124】また、相性メッセージROM38に予め記憶された点差“0～3”に対応する相性一致メッセージ「相性ピッタリ!」「うれしー!」が読み出される(ステップC18)。

【0125】すると、上記表情パーツパターンROM36から読み出された甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像に対応する目及び口の相性一致結果パターン及び相性一致背景パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップC12において占い中後半段階として表示された甲及び乙の顔モンタージュ画像に対し、それぞれその目及び口などのパーツパターン部分のみ相性一致結果パターンとして入替えられ、上記相性一致背景パターン及び上記相性メッセージROM38から読み出された相性一致メッセージ「相性ピッタリ!」「うれしー!」と共に合成される(ステップC19)。

【0126】これにより、例えば図20(C)に示すように、甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X12,Y12には、喜びの表情変化が加えられ、上記相性一致背景パターンXc,Yc及び相性一致メッセージXb,Ybである「相性ピッタリ!」「うれしー!」と共に表示される(ステップC20)。

【0127】一方、例えば上記ステップC15において点差比較判定される甲モンタージュ画像の相性合計点数と乙モンタージュ画像の相性合計点数との点差が“4～15”点である場合、つまり、甲と乙との相性度が普通である場合には、甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像における目及び口のパーツパターン番号に対応して、再び基本の目及び口などのパーツパターンが基本パーツパターンROM33から読み出されると共に、相性メッセ

ージROM38に予め記憶された点差“4～15”に対応する相性普通メッセージ「ますますだね！」「仲良くしようね！」が読み出される（ステップC16→C21～C23）。

【0128】すると、上記基本パーツパターンROM33から読み出された甲及び乙の顔モンタージュ画像それに対応する目及び口の基本パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップC12において占い中後半階として表示された甲及び乙の顔モンタージュ画像に対し、その目及び口などのパーツパターン部分のみ入替えられ、上記相性メッセージROM38から読み出された相性普通メッセージ「ますますだね！」「仲良くしようね！」と共に合成される（ステップC24）。

【0129】これにより、表示部23には、相性占い用モンタージュRAM40に予め登録された甲及び乙それぞれ基本の顔モンタージュ画像が、上記相性普通メッセージ「ますますだね！」「仲良くしようね！」と共に表示される（ステップC25）。

【0130】さらに、例えば上記ステップC15において点差比較判定される甲モンタージュ画像の相性合計点数と上記乙モンタージュ画像の相性合計点数との点差が“16”点以上である場合、つまり、甲と乙との相性度が低い場合には、甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像における目及び口のパーツパターン番号に対応して、相性不一致結果表示用の目及び口などのパーツパターン及び相性不一致背景パターンが表情パーツパターンROM36（図7（B）参照）から読み出される（ステップC16→C21→C26）。

【0131】また、相性メッセージROM38に予め記憶された点差“16～29”に対応する相性不一致メッセージ「せんせんだめ！」「バトルゲームで勝負だ！」が読み出される（ステップC27）。

【0132】すると、上記表情パーツパターンROM36から読み出された甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像に対応する目及び口の相性不一致結果パターン及び相性不一致背景パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップC12において占い中後半階として表示された甲及び乙の顔モンタージュ画像に対し、それぞれその目及び口などのパーツパターン部分のみ相性不一致結果パターンとして入替えられ、上記相性不一致背景パターン及び上記相性メッセージROM38から読み出された相性不一致メッセージ「せんせんだめ！」「バトルゲームで勝負だ！」と共に合成される（ステップC28）。

【0133】これにより、甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像には、悲しみの表情変化が加えられ、上記相性不一致背景パターン及び相性不一致メッセージ「せんせんだめ！」「バトルゲームで勝負だ！」と共に表示される（ステップC29）。

【0134】したがって、上記構成のモンタージュバトルゲーム機によれば、バトル用モンタージュRAM39

あるいは相性占い用モンタージュRAM40に予め作成記憶させたバトル対戦用あるいは相性占い用の甲及び乙それぞれのモンタージュデータに対応して、該甲、乙それぞれのモンタージュ画像を構成する各パーツパターンを基本パーツパターンROM33から読み出し、合成RAM41にて合成させ表示部23に隣接表示させ、バトルゲーム時には、各モンタージュ画像を構成するパーツパターン毎に予め設定されたバトル点数をバトル点数ROM34から読み出し各モンタージュ画像毎に合計すると共に、そのバトル合計点数の大小比較により甲乙の勝敗を判定し、勝者側のモンタージュ画像には喜びの表情パターンと勝メッセージを、敗者側のモンタージュ画像には悲しみの表情パターンと負メッセージを、それぞれ表情パーツパターンROM36及びバトルメッセージROM37から読み出し、表示部23に合成表示させ、また、相性占いゲーム時には、各モンタージュ画像を構成するパーツパターン毎に予め設定された相性点数を相性点数ROM35から読み出し各モンタージュ画像毎に合計すると共に、その相性合計点数の点差比較により甲乙の相性度を判定し、点差小の場合、各モンタージュ画像には喜びの表情パターンと相性一致メッセージを、点差大の場合、各モンタージュ画像には悲しみの表情パターンと相性不一致メッセージを、それぞれ表情パーツパターンROM36及び相性メッセージROM38から読み出し、表示部23に合成表示させるので、バトルの勝敗結果や相性度の状況、程度を、各モンタージュ画像の表情変化やメッセージ表示にて客観的に把握することができ、非常に面白みのあるゲーム機搭載型の電子機器を実現できる。

【0135】なお、上記実施の形態における相性占いゲームでは、甲及び乙それぞれのモンタージュ画像を構成するパーツパターン毎に予め設定された相性点数を相性点数ROM35から読み出し、各モンタージュ画像毎に合計すると共に、その相性合計点数の点差比較により甲と乙との相性度を判定する構成としたが、図21及び図22に示す実施の形態のように、各モンタージュ画像の顔型の全体に相性点数を割当てておき、これら相性点数同士を比較しその結果に基づき相性度を判定する構成としてもよい。

【0136】図21は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳により各モンタージュ画像の顔型の組合せで相性占いを行なう場合に必要となる顔型別相性対応ROMのデータ格納状態を示す図である。

【0137】すなわち、上記顔型別相性対応ROMでは、甲及び乙それぞれの顔型の組合せに応じて予め相性度が設定されている。

【0138】図22は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳により各モンタージュ画像の顔型の組合せで相性占いを行なう場合の相性占いゲーム処理を示すフローチャートである。

【0139】ここで、相性占い用モンタージュRAM40には、図12(A)で示す甲及び乙の相性占い用顔モンタージュデータが、前記モンタージュ作成処理(図13、図14)を経て予め作成登録されている。

【0140】すなわち、図22において、「相性占い」キー21を操作すると、CPU31は相性占いゲームモードに設定され、まず、相性占い用モンタージュRAM40に登録されている甲及び乙の顔モンタージュデータ(図12(A)参照)が読み出される(ステップD1, D2)。

【0141】すると、上記相性占い用モンタージュRAM40から読み出された甲及び乙の顔モンタージュデータに対応して、甲の顔モンタージュ画像及び乙の顔モンタージュ画像を構成する各パーツパターンが基本パーツパターンROM33から読み出され、合成メモリ41に転送されて合成されるもので、これにより、図20(A)で示すように、相性占い用としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X10, Y10が表示される(ステップD3, D4)。

【0142】ここで、上記合成RAM41にて合成された甲及び乙それぞれの輪郭パターン及び髪型パターンから、個々の顔モンタージュ画像の顔型が求められる。なお、顔型(丸型、卵型等)は、輪郭パターンと髪型パターンとのパターン形状により求められるが、各輪郭パターン、各髪型パターン毎に顔型の類型を予め記憶していくてもよい。この顔型の組合せに基づき相性度を示す点数が上記顔型別相性対応ROM210の各エリア210a(図21参照)から求められる(ステップD5, D6)。なお、この点数は、例えば顔型が「丸型」と「丸型」との比較の場合、0~3点と割当てられている。

【0143】この後、所定時間が経過すると、前記図9におけるステップC16~C29の処理と同様にして、上記顔型別相性対応ROMから求められた相性点数に応じた表情パターン及びメッセージが表情パーツパターンROM36及び相性メッセージROM38から読み出され、合成RAM41にて合成された後、例えば図20(C)で示したように、甲及び乙それぞれの顔モンタージュ画像X12, Y12として表示される(ステップD7, D8)。

【0144】また、上記各実施の形態におけるバトルゲームあるいは相性占いゲームの動作説明では、甲及び乙それぞれのモンタージュ画像として顔モンタージュ画像を用いた場合について説明したが、全身モンタージュ画像を用いた場合でも、当然上記各実施の形態同様のバトルゲームあるいは相性占いゲームを行なうことができる。

【0145】次に、図23は赤外線光通信を利用したモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムの外観構成を示す図である。

【0146】すなわち、前記各実施の形態では、1台の

電子手帳本体11により、バトルゲームあるいは相性占いゲームを行なう甲及び乙のモンタージュ作成表示、そしてその作成モンタージュに基づくバトルゲーム処理あるいは相性占いゲーム処理の全てを行なう構成としたが、この図23に示すように、例えば電子手帳本体51a, 51bを、バトルゲームあるいは相性占いゲームを行なう甲側及び乙側ユーザの双方が持つものとし、該双方の電子手帳本体51a, 51bで作成された甲側及び乙側のモンタージュデータを赤外線光通信により大型ディスプレイ装置52に伝送表示させ、この大型ディスプレイ装置52上で、前記実施の形態同様のバトルゲームあるいは相性占いゲームを行なわせる構成としている。

【0147】図24は上記赤外線光通信を利用したモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける電子手帳本体51a又は51bの電子回路の構成を示すブロック図である。

【0148】図25は上記赤外線光通信を利用したモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける大型ディスプレイ装置52の電子回路の構成を示すブロック図である。

【0149】すなわち、図23の電子機器システムにおける電子手帳本体51a及び51bのそれぞれにおいて作成された甲及び乙のバトル用あるいは相性占い用のモンタージュデータは、それぞれその送信部53を介して赤外線光信号として伝送出力され、大型ディスプレイ装置52にその受信部54を介して入力された後、バトル用あるいは相性占い用のモンタージュRAM39, 40に転送格納される。

【0150】すると、上記大型ディスプレイ装置52側の各モンタージュRAM39, 40に格納された甲及び乙それぞれのモンタージュデータは、バトルゲームモードあるいは相性占いモードの設定により必要に応じて読み出され、基本パーツパターンROM36に記憶される各パーツパターンが合成RAM41にて合成され大型表示部55に表示される。

【0151】これにより、前記実施の形態同様にして、基本パーツパターンROM33及び表情パーツパターンROM36と共に、バトル点数ROM34及びバトルメッセージROM37を使用してバトルゲーム処理が実行され、また、相性点数ROM35及び相性メッセージROM38を使用して相性占いゲーム処理が実行される。

【0152】次に、図26は赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける電子手帳の外観構成を示す図である。

【0153】図27は上記赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける電子手帳の電子回路の構成を示すブロック図である。

【0154】すなわち、図26および図27において、

この赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器における電子手帳は、勝敗又は相性占いゲームを実行するため、前述した実施の形態の場合と同様な各種の処理(図15～図20、図23)を行なうために、自分側の電子手帳本体111aにおいて作成、表示、登録させたモンタージュデータを、その送受信部56を介して赤外線光伝送し、相手側の電子手帳本体111bの送受信部56に受信させる機能、及び相手側の電子手帳本体111bの送受信部56を介して赤外線光伝送された相手側モンタージュデータを、自分側の送受信部56を介して受信し、そのモンタージュRAM39、40に登録させる機能、そして、基本バーツパターンROM33、バトル点数ROM34、相性点数ROM35、表情バーツパターンROM36、バトルメッセージROM37、相性メッセージROM38からなる外部記憶装置であるコイン型外部ROM57の交換機能を有している。

【0155】上記赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器における電子手帳によれば、自分側及び相手側の電子手帳本体111a、111b間でそのそれぞれのモンタージュデータを送受信できるばかりでなく、モンタージュのデータ内容の異なる複数のコイン型外部ROM57のなかから所望のコイン型外部ROM57をROM收容凹部58に交換装着し、この凹部内に設けられた接続端子58aを介して外部ROM57と本体111aとを接続することができる。このため、この外部ROM57のデータに基づいて基本バーツパターンや表情バーツパターンの変更、各点数テーブルやメッセージ内容の変更等を容易に行なうことができ、バトルゲーム処理及び相性占いゲーム処理をより多様化することができる。

【0156】なお、前述した図23～図27の実施の形態では、赤外線光通信を利用してモンタージュデータ等を無線伝送しているが、赤外線光通信でなく、他の無線方法(例えば、電波通信方式)や有線方法(例えば電話回線による通信方式)でモンタージュデータ等を伝送するようにしてもよい。

【0157】また、前述した各実施の形態では、バトルゲーム等による結果を表示部を用いて可視表示出力しているが、これに限らず、ラベルプリンタやワープロ等のプリンタの印刷機器を用いて、バトルゲーム等による結果を印刷出力するようにしてもよい。

【0158】

【発明の効果】請求項1～3記載の発明によれば、表示されている第1の各物体画像同士の勝敗を当該第1の各物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データに基づいて決定し、この決定の結果に応じて、前記表示されている第1の物体画像とは別な第2の物体画像に変更して表示するようにしているので、各物体画像の外観形態で、それらの勝敗を正確かつ客観的に

把握することができる。

【0159】また、請求項5に記載の発明によれば、複数の部分画像を組み合わせて形成された物体画像を複数記憶しておくとともに、この記憶されている複数の物体画像それぞれを構成する部分画像を指定する複数の指定データを記憶させておき、この記憶されている複数の指定データに基づいて、同じく記憶されている各物体画像同士の勝敗を決定し、この決定の結果を表示するようしているので、使用者により作成された物体画像同士を戦わせてその勝敗結果を表示することができる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】この発明の電子ゲーム装置の一実施の形態に係るモンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の外観構成を示す図。

【図2】上記電子手帳の電子回路の構成を示すブロック図。

【図3】基本バーツパターンROMにおける基本バーツパターンの格納状態を示す図。

20 【図4】バトル点数ROMにおけるバトル点数の格納状態を示す図。

【図5】相性点数ROMにおける相性点数の格納状態を示す図。

【図6】表情バーツパターンROMにおける顔表情パターンの格納状態を示す図。

【図7】表情バーツパターンROMにおける顔表情パターンの格納状態を示す図。

【図8】表情バーツパターンROMにおける全身表情パターンの格納状態を示す図。

30 【図9】バトルメッセージROMにおけるバトル勝敗メッセージの格納状態を示す図。

【図10】相性メッセージROMにおける相性メッセージの格納状態を示す図。

【図11】バトル用モンタージュRAMに登録されたバトル用モンタージュ画像を構成する各バーツパターン番号等の格納状態を示す図。

【図12】相性占い用モンタージュRAMに登録された相性占い用モンタージュ画像を構成する各バーツパターン番号等の格納状態を示す図。

40 【図13】モンタージュ作成処理を示すフローチャート。

【図14】モンタージュ作成処理に伴うデータ合成表示処理を示すフローチャート。

【図15】バトルゲーム前半処理を示すフローチャート。

【図16】バトルゲーム後半処理を示すフローチャート。

【図17】バトルゲーム処理に伴う甲及び乙モンタージュ画像の表示状態を示す図。

50 【図18】相性占いゲーム前半処理を示すフローチャート。

27

【図1.9】相性占いゲーム後半処理を示すフローチャート。

【図20】相性占いゲーム処理に伴う甲及び乙モニタージュ画像の表示状態を示す図。

【図21】各モニタージュ画像の顔型の組合せで相性占いを行なう場合に必要となる顔型別相性対応ROMのデータ格納状態を示す図。

【図22】各モンタージュ画像の顔型の組合せで相性占いを行なう場合の相性占いゲーム処理を示すフローチャート。

【図23】赤外線光通信を利用したモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムの外観構成を示す図。

【図24】上記赤外線光通信を利用したモンタージュパトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける電子手帳本体の電子回路の構成を示すブロック図。

【図25】上記赤外線光通信を利用したモニタージュパトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける大型ディスプレイ装置の電子回路の構成を示すブロック図。

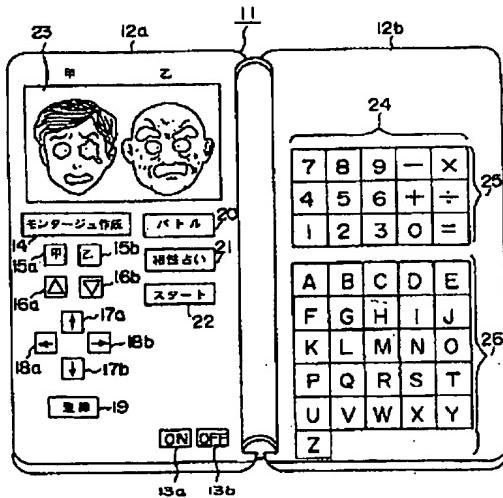
【図26】赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモニタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける電子手帳の外観構成を示す図。

【図27】赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける電子手帳の電子回路の構成を示すブロック図。

## 【符号の説明】

11、111a、111b、51a、51b…電子手帳

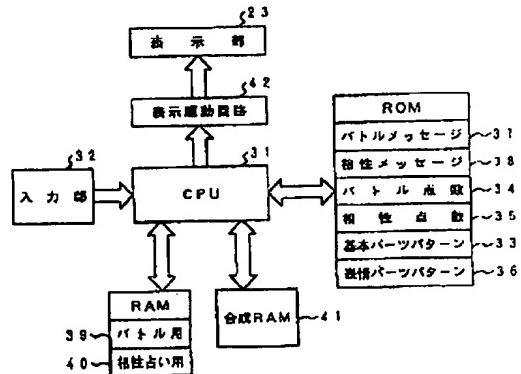
[图 1]



## 本体

- 14…「モンタージュ作成」キー、  
 15a…「甲」キー、  
 15b…「乙」キー、  
 16a, 16b 「△, ▽」…基本モンタージュ選択キー、  
 17a, 17b 「↑, ↓」…パーツ指定キー、  
 18a, 18b 「←, →」…パターン選択キー、  
 19…「登録」キー、  
 10 20…「バトル」キー、  
 21…「相性占い」キー、  
 22…「スタート」キー、  
 23…液晶ドットマトリクス表示部、  
 24, 31…CPU、  
 32…入力部、  
 33…基本パーツパターンROM、  
 34…バトル点数ROM、  
 36…表情パーツパターンROM、  
 37…バトルメッセージROM、  
 20 39…バトル用モンタージュRAM、  
 41…合成RAM、  
 42…表示駆動回路、  
 52…大型ディスプレイ装置、  
 53…送信部、  
 54…受信部、  
 55…大型表示部、  
 56…送受信部、  
 57…コイン型外部ROM。

[図2]



【図3】

顔モンタージュ用基本パターン

部位	No.1	No.2	No.3	No.4	No.20
額	□	□	□	□	□
眼	○	○	○	○	○
鼻	△	△	△	△	△
目	□	□	□	□	□
耳	□	□	□	□	□
口	□	□	□	□	□

(A)

全身モンタージュ用基本パターン

部位	No.1	No.2	No.20
頭	○	○	○
肩	□	□	□
両手	○	○	○
両足	□	□	□

(B)

35a

【図4】

顔モンタージュ用バトル点数

部位	No.1	No.2	No.3	No.4	
額 部	0	7	6	5	
眼	3	5	7	8	
鼻	4	3	5	7	
目	1	2	3	4	
口	1	3	9	2	

(A)

34a

全身モンタージュ用バトル点数

部位	No.1	No.2	No.20
頭	8	2	1
肩	3	6	9
両手	2	6	8
両足	1	3	7

(B)

34b

【図6】

顔モンタージュ用相性点数

部位	No.1	No.2	No.3	No.4	
額 部	1	3	5	7	
眼	2	4	6	8	
鼻	3	5	7	9	
耳	6	4	3	1	
口	8	5	4	2	

(A)

35a

全身モンタージュ用相性点数

部位	No.1	No.2	No.20
頭	2	3	4
肩	6	7	8
両手	9	5	2
両足	5	9	1

(B)

35b

第1回目の途中表示用パターン

部位	No.1	No.2	No.3	No.4	
目	○	○	△	△	
口	○	○	○	○	

(A)

36a

第2回目の途中表示用パターン

部位	No.1	No.2	No.3	No.4	
目	○	○	○	○	
口	○	○	○	○	

(B)

36b

最終表示用パターン

部位	No.1	No.2	No.3	No.4	
口	○	○	○	○	
口	○	○	○	○	
その他	○	○	○	○	

(C)

36c

【図7】

相性一致(点数0~5)結果表示用パターン					
No.	No.1	No.2	No.3	No.4	
目	一一	○○	××	一一	
口	口	□	～	～	
その他	△	▽	★	★	36d-1

真結果・相性一致(点数16点以上)結果表示用パターン					
No.	No.1	No.2	No.3	No.4	
目	○○	○○	△△	～～	
口	一	□	～	—	
その他					36e-1

【図8】

真結果・相性一致(点数0~5)結果表示用パターン					
No.	No.1	No.2			
目	○○	○○			
口 手	手	手	手	手	36f

真結果・相性一致(点数0~5)結果表示用パターン					
No.	No.1	No.2			
目	○○	○○			
口 手	手	手	手	手	36g

【図9】

バトルメッセージROM		
番	勝ったぜぇー!!	
魚	負けました許して!!	37a
引分け	ムムム・・・	

相性メッセージROM		
点数	相性	メッセージ
0~3	相性ピッタリ!	うれしー!
4~15	まずまずだね!	仲良くなようね!
16~29	せんせんだめ!	バトルゲームで勝負だ!

【図10】

【図11】

バトル用顔モニタージュデータ

甲	11e	乙	11f
点数	8	点数	20
輪郭	1 (0)	輪郭	2 (1)
目	1 (3)	目	2 (5)
鼻	2 (3)	鼻	4 (7)
口	1 (1)	口	2 (2)
	11a		11c
	11b		11d

( ) 内: バトル点数

バトル用全身モニタージュデータ

甲	11E	乙	11F
部位		部位	
頭	8 (0)	頭	7 (5)
胴	3 (5)	胴	9 (6)
両手	2 (4)	両手	8 (2)
両足	1 (3)	両足	7 (9)
	11A		11C
	11B		11D

( ) 内: バトル点数

【図12】

相性用顔モニタージュデータ

甲	12e	乙	12f
点数	25	点数	21
輪郭	4 (7)	輪郭	9 (5)
目	4 (8)	目	3 (6)
鼻	3 (7)	鼻	1 (5)
口	4 (11)	口	3 (4)
	12a		12c
	12b		12d

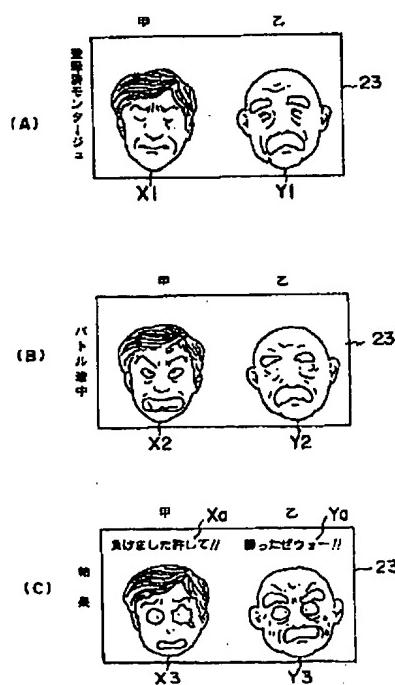
( ) 内: 相性点数

相性用全身モニタージュデータ

甲	12E	乙	12F
部位		部位	
頭	2 (1)	頭	4 (0)
胴	8 (2)	胴	8 (0)
両手	9 (3)	両手	2 (1)
両足	5 (2)	両足	1 (2)
	12A		12C
	12B		12D

( ) 内: 相性点数

【図17】



【図21】

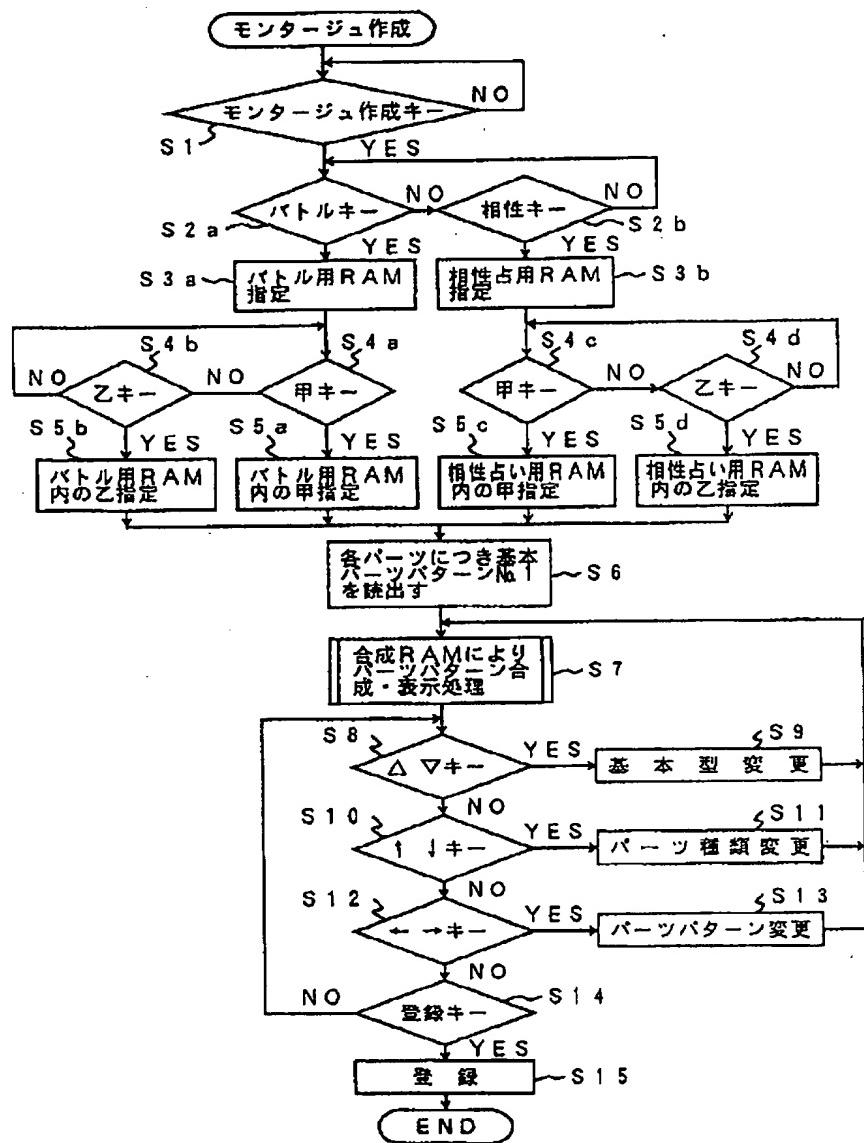
200 頭型別相性対応ROM

相手 自分	丸型	卵型	四角型	矩形型	ホーム ベース型	混合型	逆三角型
丸型	◎	◎	XX	△	△	×	×
卵型	◎	○	X	○	△	△	◎
四角型	XX	X	XX	◎	○	○	△
矩形型	△	○	◎	△	X	X	○
ホーム ベース型	△	△	○	X	X	XX	X
混合型	X	△	○	X	XX	X	X
逆三角型	X	◎	△	○	X	X	XX

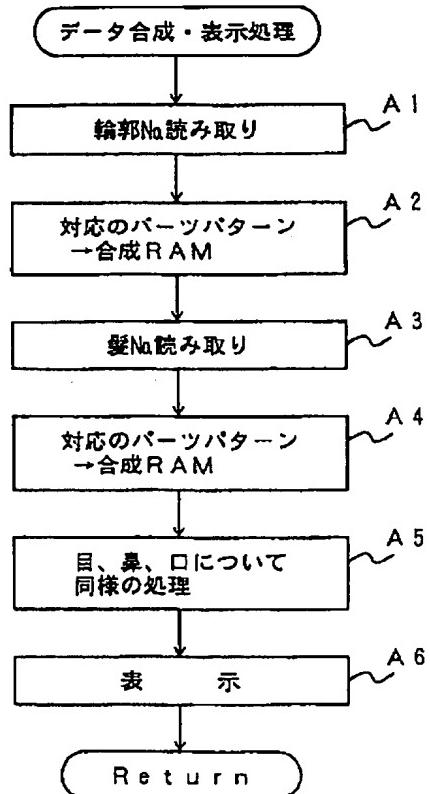
◎ ○ = 0~3  
△ = 4~15  
X XX = 16~

200a

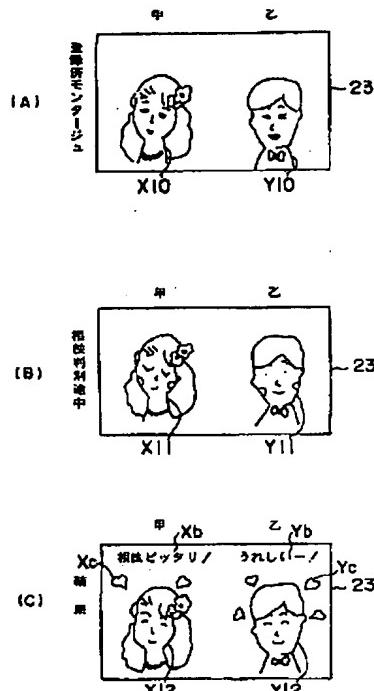
【図13】



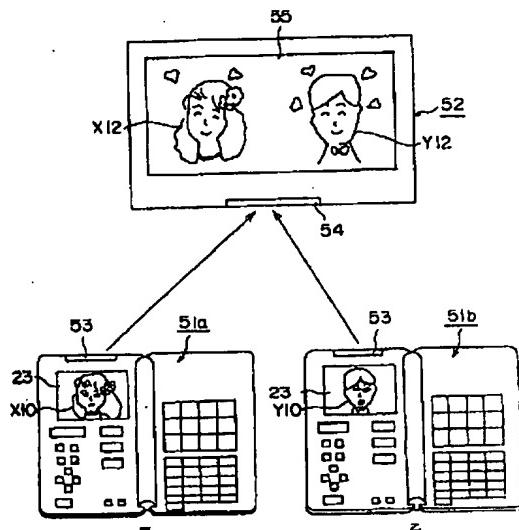
【図14】



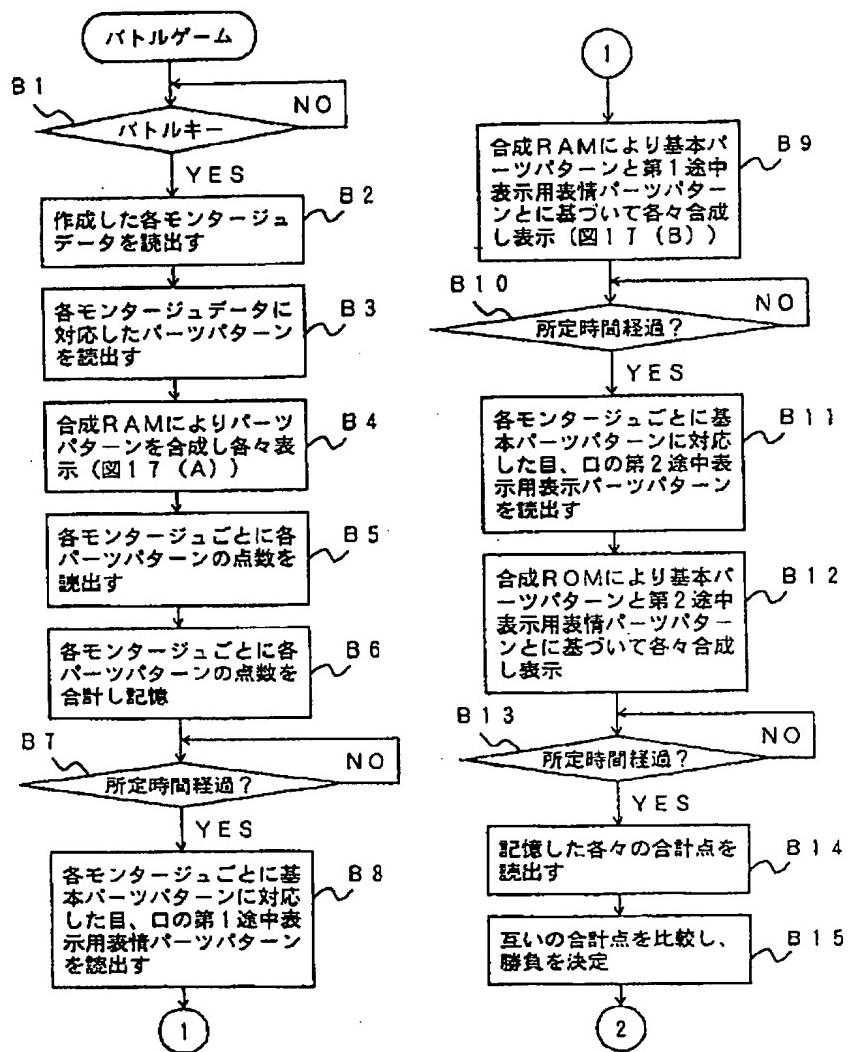
【図20】



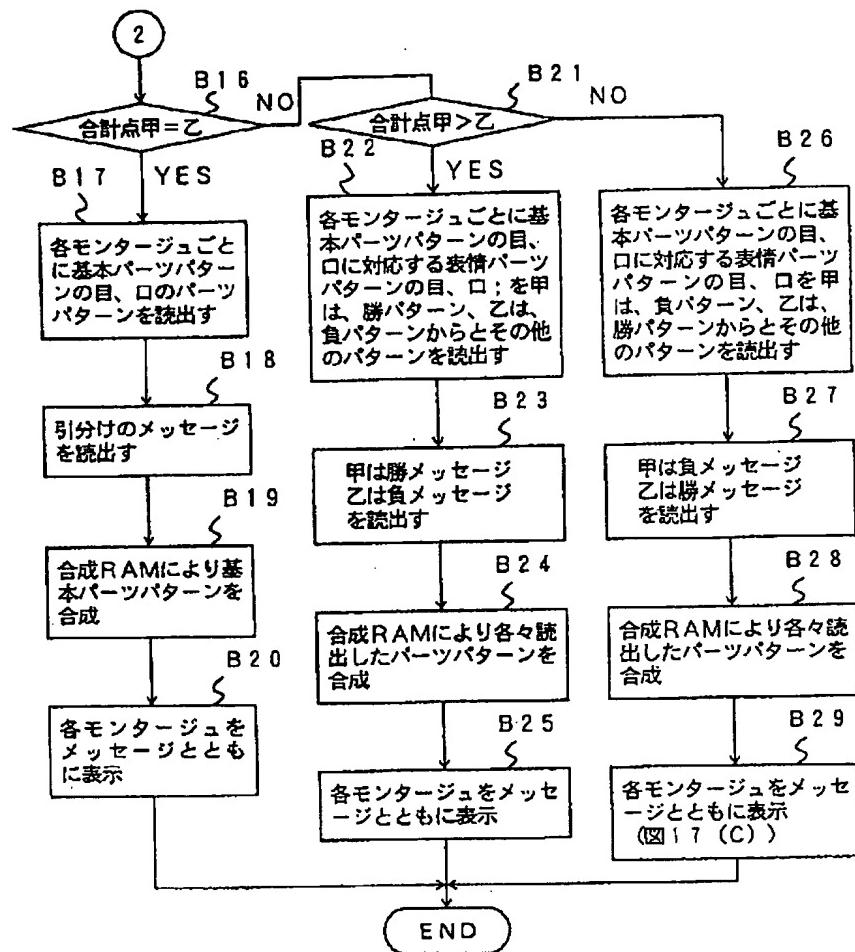
【図23】



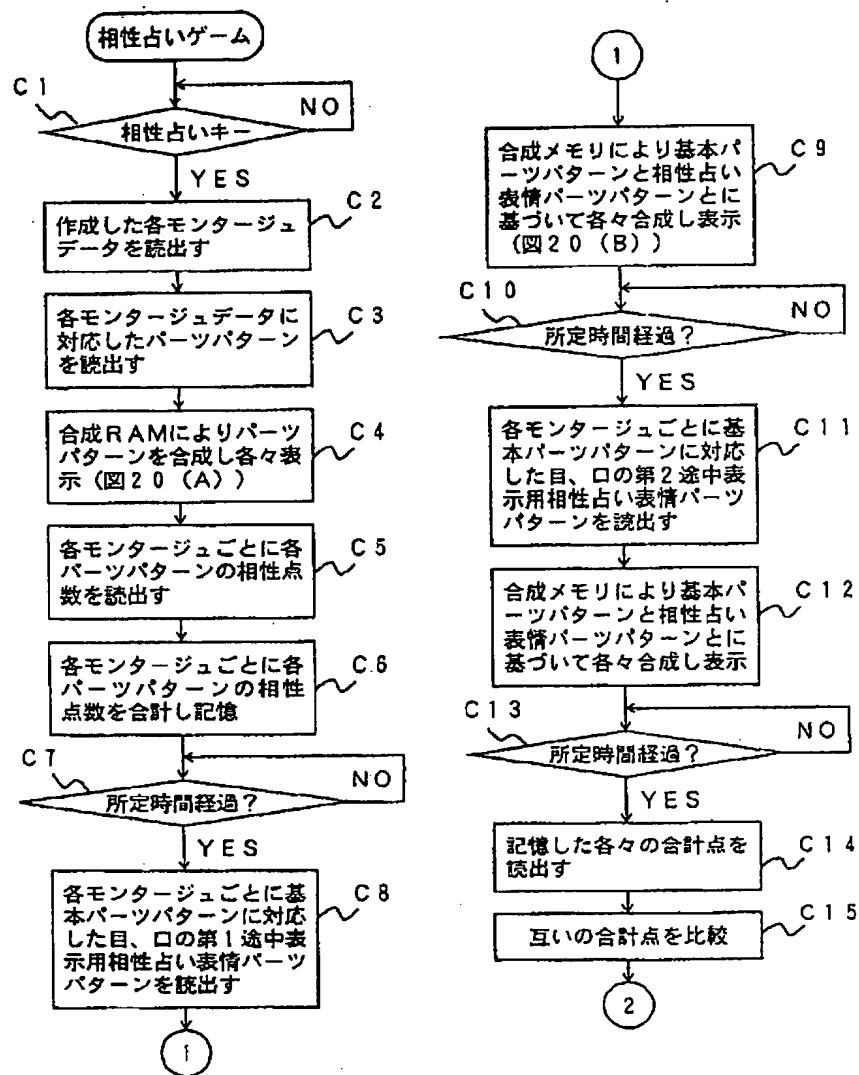
【図15】



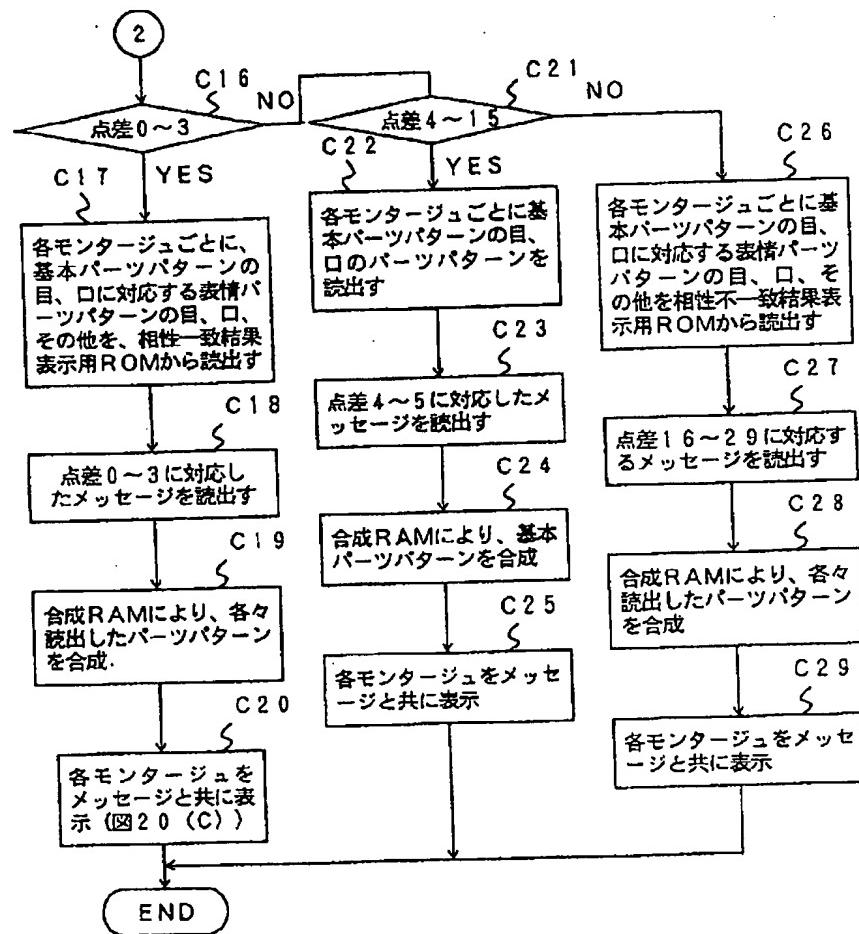
【図16】



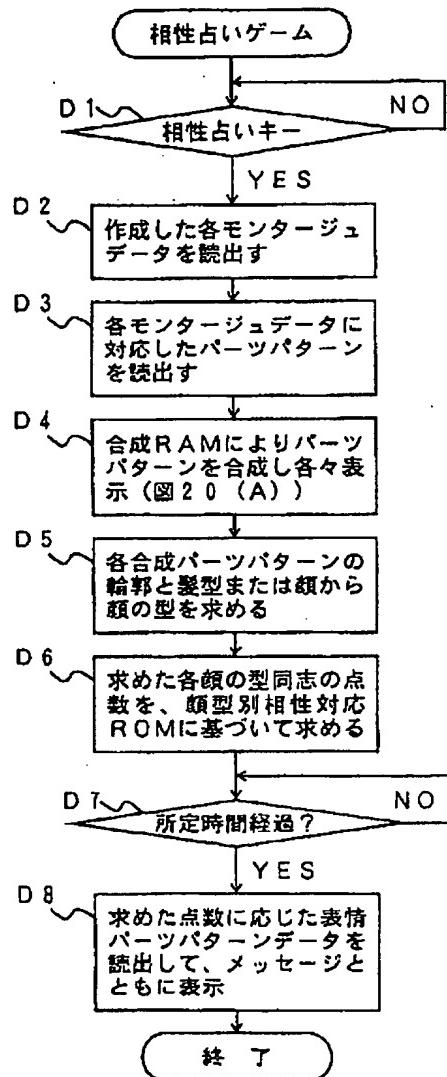
【図18】



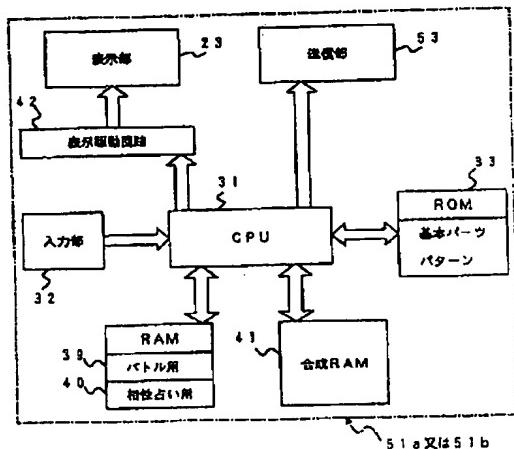
[図19]



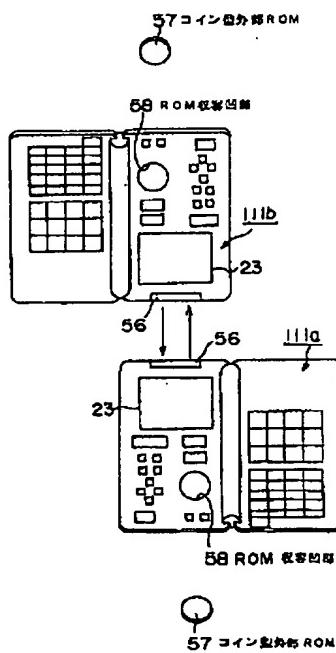
【図22】



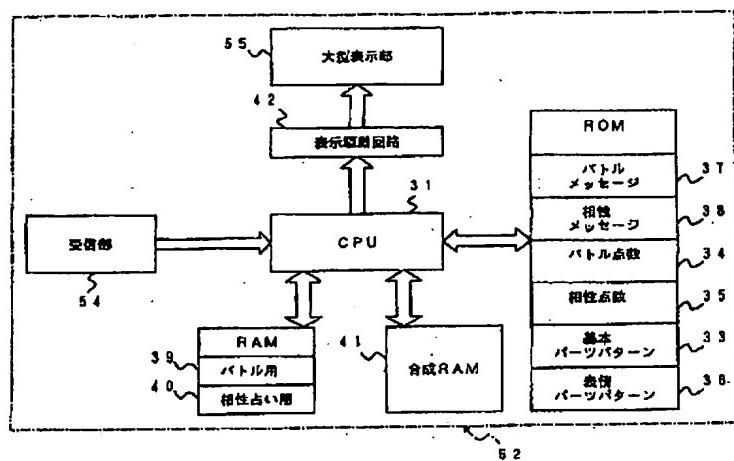
【図24】



【図26】



【図25】



【図27】

